

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar secara formal dan institusional termasuk kategori pendidikan dasar. Pendidikan dasar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat 1 dan 2 merupakan jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah. Pendidikan sekolah dasar memiliki tujuan menurut Mirasa, *et al* (dalam Susanto, 2013: 70) dimaksudkan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap peserta didik, dimana setiap peserta didik belajar secara aktif karena ada dorongan dari diri sendiri dan suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal. Tujuan pendidikan sekolah dasar dapat direalisasikan melalui pembelajaran yang ada di sekolah.

Kurikulum dalam suatu sistem pendidikan itu sifatnya dinamis serta harus selalu dilakukan perubahan dan pengembangan, agar dapat mengikuti perkembangan dan tantangan zaman. Meskipun demikian, perubahan dan perkembangannya harus dilakukan secara sistematis dan terarah, tidak asal berubah. Perubahan kurikulum membawa kebaikan dalam setiap penyempurnaannya, hingga perubahan kurikulum saat ini berubah menjadi kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk menghasilkan insan Indonesia yang : produktif, kreatif, inovatif, afektif: melalui penguatan sikap, ketrampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi, sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya kompetensi yang dikembangkan lebih didominasi oleh aspek pengetahuan, belum sepenuhnya menggambarkan pribadi peserta didik (pengetahuan, keterampilan dan sikap). Penilaian kurikulum 2013 lebih rumit dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, kemudian materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Guru sekolah dasar adalah orang yang sangat berperan dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas yang dapat berkompetisi di jaman pesatnya

perkembangan teknologi. Untuk dapat bersaing, para peserta didik dibekali dengan berbagai macam ilmu pengetahuan dan diantaranya adalah IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran IPA mempelajari tentang berbagai macam benda dan makhluk hidup yang berada di alam sekitar beserta gejalanya dan Bahasa Indonesia mempelajari tentang berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Bahasa Indonesia Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut BSNP 2006 (dalam Susanto, 2013: 245) adalah pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Menurut Halijah (2017) mengemukakan bahwa salah satu fungsi bahasa adalah untuk berkomunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling mendukung dalam berkomunikasi

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan keadaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/ sistematis Powler (dalam Samatowa, 2011: 3) Sedangkan menurut Winaputra (dalam Samatowa, 2011: 3) IPA tidak hanya ilmu yang mempelajari tentang benda atau makhluk hidup, namun juga memerlukan kerja, cara berpikir dan cara pemecahan masalah. Pada pembelajaran IPA banyak materi dan teori yang harus diingat dan di hafal sehingga membuat para siswa malas belajar IPA dan merasa takut, hal ini sejalan pendapat Ardianti, *et al* (2019) *Natural science is always be considered as a difficult thing for students because they need more memorization and theorietical understanding with difficult term* (IPA selalu dianggap sebagai hal yang sulit bagi siswa karena memerlukan lebih banyak hafalan dan pemahaman teoretis dengan istilah-istilah yang sulit).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak pada hari jumat 9 November 2018, dalam

pembelajaran kurikulum 2013 di kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan peserta didik kurang menguasai kompetensi dasar pengetahuan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA terutama pada materi sumber daya alam, peta pikiran dan pada waktu percobaan. Peserta didik sulit memahami materi karena terlalu banyak materi yang harus diingat. Kemudian pada saat proses pembelajaran model dan media yang diterapkan masih jarang, bila menggunakan media itupun hanya sebuah menggambar dengan kapur dipapan tulis, buku pedoman yang dipakai masih terbatas pada buku pedoman guru saja, dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru, Dan metode yang digunakan guru yang tidak sesuai atau kurang tepat sehingga siswa tidak dapat dengan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan, Penentuan metode bagi guru merupakan hal yang cukup penting. Keberhasilan siswa akan banyak bergantung kepada metode yang digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa merasa bosan. Kondisi ini tidak dapat mengembangkan pemahaman konsep siswa. Akibatnya nilai- nilai yang didapat masih rendah. Dan kurang maksimalnya pemahaman konsep Bahasa Indonesia dan IPA di kelas masih belum optimal, terutama pada kelas IV. Hal ini terlihat dari tes prasiklus yang peneliti lakukan sebelum tindakan penelitian, dari 21 peserta didik kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak hanya 6 peserta didik yang pemahaman totalnya diatas 75%.

Kurangnya pemahaman konsep siswa di dalam kelas dikarenakan penggunaan media. Supaya kegiatan belajar mengajar mencapai tujuan seoptimal mungkin, guru diharapkan memiliki kemampuan-kemampuan yang diperlukan siswa, menguasai materi yang akan diajarkan, mampu mengklasifikasikan macam-macam metode mengajar dan menguasai teknik-teknik mengajar. Dalam proses pembelajaran, siswa bekerja atas permintaan guru, menurut cara yang ditentukan guru, begitu juga berfikir menurut yang digariskan oleh guru. Sehingga proses pembelajaran tidak mendorong siswa untuk berfikir dan beraktivitas, bahkan cenderung membosankan membuat siswa pasif dan mempertebal rasa takut siswa. Akibat dari kurang optimalnya proses pembelajaran dikelas aktivitas belajar siswa cenderung masih rendah.

Berdasarkan kegiatan prasiklus tersebut, pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih belum optimal sedangkan penguasaan terhadap model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru. Sebuah model pembelajaran inovatif yang dapat memberdayakan peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar IPA dan Bahasa Indonesia, yang pada dasarnya memerlukan kerja atau eksperimen dan cara memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang variatif dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Pada model ini peserta didik diberi kesempatan untuk memecahkan masalah sendiri dengan mengaitkan mata pelajaran dengan situasi nyata. Melalui mencari tau sendiri jawaban dari permasalahan, peserta didik memperoleh pengetahuan dasar yang akan meningkatkan pemahaman konsepnya.

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan (Trianto, 2009: 104). Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

CTL (*Contextual Teaching and Learning*) menurut Nurhadi (dalam Rusman, 2012: 189) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Sedangkan Soimin (2014:41) *Contextual Teaching and Learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selama proses CTL, peserta didik dituntut untuk aktif dan bukan hanya pengamat yang pasif. Peserta didik juga dituntut untuk mengelola sendiri kegiatan belajarnya dengan membagi tanggung jawab antar peserta didik dan

mengintegrasikan tugas-tugas yang berbeda yang dikembangkan oleh masing-masing peserta didik.

CTL dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terbukti dari penelitian sebelumnya dari Wulandari, *et al.* (2013) yang menunjukkan bahwa peserta didik sangat bersungguh-sungguh, peserta didik lebih aktif bertanya terhadap guru. Kemauan untuk menyampaikan pendapat pada saat guru bertanya. Selain itu pada saat presentasi siswa lain juga memperhatikan dan ada yanganggapi. Peserta didik merasa lebih bersemangat dalam pembelajaran pada saat pemodelan, siswa pun secara keseluruhan terlibat dengan ikut berpartisipasi dalam menggunakan media pembelajara.

Karakteristik anak usia sekolah dasar menurut Piaget (dalam Susanto, 2013: 78) yakni anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret. Di dalam pembelajaran CTL, anak dituntut untuk mencari jawaban atas suatu masalah yang harus diselesaikan dengan pikiran yang logis. Selain itu, pembelajaran CTL juga mengharuskan anak untuk bekerja sama dengan kelompoknya dalam memecahkan masalah. Melalui model pembelajaran CTL, Peserta didik diberi kesempatan untuk memecahkan masalah sendiri. Melalui mencari tau sendiri jawaban dari permasalahan, peserta didik memperoleh pengetahuan dasar yang akan meningkatkan pemahaman konsep. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Astri, *et al.* (2013) yang menunjukkan model pembelajaran CTL terhadap pemahaman konsep sangat bagus dengan persentase 93%.

Selain menggunakan model pembelajaran yang efektif, penggunaan suatu media pembelajaran atau alat peraga juga sangat membantu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak, penggunaan media pembelajaran atau alat peraga sudah sering digunakan. Banyak media pembelajaran yang bervariasi. Contohnya seperti alat peraga tata surya, pesawat sederhana, dan lain-lain. Namun masih ada beberapa media pembelajaran yang hanya menggunakan gambar. Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran dirasa kurang maksimal dan kurang memotivasi peserta didik untuk belajar, kurang bisa memberi gambaran sebenarnya mengenai objek yang sedang dipelajari. Salah satu media yang menarik adalah penggunaan kotak

lingkungan hewan dalam pembelajaran IPA dan bahasa Indonesia. Dimana objek dalam suatu gambar bisa diamati dari benda nyata.

Kotak lingkungan Hewan merupakan media visual tiga dimensi, media tiga dimensi (3D) menurut Rayandra (2011: 47) adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya (*real object*) atau miniatur suatu object, dan bukan foto, gambar atau lukisan. Beberapa contoh media 3D adalah model, prototipe, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, alam sekitar. Selaras dengan Zubaidi, *et al.* (2012) Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti melakukan penelitian melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Kotak Lingkungan Hewan Pada Tema 6 Cita-citaku Kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas pada kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model CTL dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran pada tema 6 Cita-citaku kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimanakah penerapan model CTL berbantuan media kotak lingkungan hewan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia pada tema 6 Cita-citaku kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus?

3. Bagaimanakah peningkatan aktivitas afektif dan psikomotorik peserta didik kelas IV SD 1 Bakalan Krpyak Kudus dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media kotak lingkungan hewan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian secara umum adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model CTL berbantuan media kotak lingkungan hewan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran pada tema 6 Cita-citaku kelas IV SD 1 Bakalan Krpyak Kaliwungu Kudus.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model CTL berbantuan media kotak lingkungan hewan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA dan Bahasa Indonesia pada tema 6 Cita-citaku kelas IV SD 1 Bakalan Krpyak Kaliwungu Kudus.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas afektif dan psikomotorik peserta didik kelas IV SD 1 Bakalan Krpyak Kudus dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media kotak lingkungan hewan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya. Selain itu juga dapat menambah wawasan tentang salah satu model pembelajaran yaitu *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan media kotak lingkungan hewan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memotivasi guru untuk selalu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan model CTL berbantuan media kotak lingkungan hewan guru menjadi lebih kreatif dalam mengajar.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah peserta didik menjadi lebih aktif dan terampil dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman konsep sesuai dengan kelebihan model CTL, satu diantara kelebihan model CTL yakni peserta didik belajar bukan dengan menghafal melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi pengaruh dan masukan yang positif dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Sehingga diharapkan sekolah dapat menghasilkan peserta didik yang unggul.

d. Bagi Peneliti

penelitian ini akan memberikan sumbangan bagi sekolah tentang variasi dan peningkatan profesionalisme guru serta meningkatkan proses pembelajaran. Dan memberikan wawasan yang luas bagi peneliti ketika mengajar di kelas nantinya,

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup atau batasan dari penelitian ini yaitu diterapkan pada kelas IV SD 1 Bakalan Krpyak Kaliwungu Kudus pada tema 6 Cita-citaku. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD 1 Bakalan Krpyak Kaliwungu Kudus sebanyak 21 peserta didik. Dengan objek penelitian pemahaman konsep peserta didik dan penggunaan model CTL berbantuan media kotak lingkungan hewan.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Contextual Teaching and Learning adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. CTL melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif yakni konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan penilaian sebenarnya dan refleksi. Adapun langkah-langkah atau sintaks model CTL adalah sebagai berikut: (a)

konstruktivisme (*constructivism*) yaitu guru menggali materi prasyarat dengan bertanya kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan, (b) bertanya (*questioning*) siswa menjawab pertanyaan tentang permasalahan atau materi yang diajarkan, (c) menemukan (*inquiry*) yaitu siswa menemukan permasalahan atau solusi yang diberikan guru, (d) masyarakat belajar (*learning community*) yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan lembar kerja kelompok, (e) pemodelan (*modeling*) yaitu Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas, (f) penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) yaitu membahas cara penyelesaian masalah atau lembar kerja yang tepat, (g) refleksi (*reflection*) yaitu Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

1.6.2 Media Kotak Lingkungan Hewan

Kotak Lingkungan hewan adalah tempat untuk media seni tiga dimensi. Seni yang terbentuk dari suatu objek menggunakan media malam, styrofoam dan kayu yang hasilnya berupa tiga dimensi. Pembuatan seni 3D memerlukan kegiatan memilin sehingga diperoleh suatu bentuk yang diinginkan. Media ini menyerupai bentuk aslinya. Bentuk-bentuk yang ada di dalam kotak lingkungan hewan berupa siklus hewan kupu-kupu, kucing, ayam dan belalang yang merupakan materi dari siklus hewan. Kotak lingkungan Hewan merupakan media visual tiga dimensi, media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya (*real object*) atau miniatur suatu object, dan bukan foto, gambar atau lukisan. Beberapa contoh media 3D adalah model, prototipe, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, alam sekitar. Media tiga dimensi juga merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan

langsung ke dunia sesungguhnya dimana benda asli itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

1.6.3 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep yaitu pengertian yang benar tentang suatu rancangan atau ide. Pemahaman konsep dalam penelitian ini adalah; (a) Menerjemahkan konsep dengan bahasa sendiri, peserta didik harus dapat menjelaskan pengertian maupun asal-usul dari konsep, misal pengertian konsep puisi.(b) Menafsirkan hubungan antar konsep, peserta didik harus dapat menunjukkan hubungan dari dua atau lebih konsep dengan menggunakan logika, misal Mengaitkan hubungan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan daur hidup (c) Menerapkan pengetahuan dan pemahaman dalam memecahkan suatu masalah pada situasi baru, pada indikator ini peserta didik harus mampu mengaplikasikan konsep yang diperolehnya dalam bentuk ide maupun tindakan. Misalnya Mencontohkan pemanfaatan daur hidup ayam yang bisa dimanfaatkan manusia (d) Menganalisis/memecahkan konsep menjadi beberapa bagian dan menunjukkan hubungannya, peserta didik tetap mampu mengambil simpulan atau keputusan meskipun suatu konsep dibalik. Misalnya saat peserta didik harus menyebutkan contoh hal-hal yang tidak boleh dilakukan terhadap hewan peliharaan serta menjelaskan alasannya dan menyimpulkan. (e) Menilai/membuat keputusan berdasar fakta, peserta didik mengeluarkan pendapatnya tentang suatu fakta. Misalnya saat dihadapkan pada permasalahan hewan-hewan yang banyak diburu manusia peserta didik menemukan solusi untuk hewan-hewan langka tersebut.. Pemahaman konsep mengukur ranah kognitif dengan soal tes uraian.

1.6.4 Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran menjadi titik pusat yang perlu dimaksimalkan oleh guru. Hal tersebut perlu untuk dilakukan mengingat belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat terlepas dari aktivitas-aktivitas peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Ranah afektif berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Pengukuran ranah afektif ini dengan mengembangkan indikator aktivitas belajar terkait sikap yang meliputi kegiatan visual (sikap

memperhatikan penjelasan guru, mencermati lembar kerja dan memperhatikan presentasi), kegiatan lisan (sikap saat berdiskusi, memaparkan hasil diskusi dan menanggapi diskusi), kegiatan mendengarkan (sikap mendengarkan penjelasan guru), kegiatan metrik (sikap menyiapkan alat dan bahan belajar), dan kegiatan mental (memecahkan masalah). Penilaian ranah afektif akan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas ranah afektif peserta didik.

Ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pengukuran ranah psikomotor ini dengan mengembangkan indikator aktivitas belajar yang terkait dengan keterampilan bertindak. Indikator aktivitas belajar ranah psikomotorik yaitu kegiatan metrik (melakukan presentasi), kegiatan menulis (menyajikan hasil dalam bentuk tulisan) dan aktivitas mental (memberikan tanggapan). Penilaian ranah psikomotorik akan dilakukan menggunakan lembar observasi aktifitas ranah psikomotorik peserta didik.

1.6.5 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Keterampilan bahasa merupakan elemen yang penting bagi siswa dalam kehidupan. Siswa yang menguasai keterampilan bahasa akan mudah dalam menjalani kehidupan contohnya mudah dalam bersosialisasi, berkomunikasi dengan lingkungan sekitar, serta menyampaikan pesan, mengungkapkan isi pikiran, hati, perasaan dan lain sebagainya. Pada penelitian ini peneliti mengambil pada kelas IV semester II tema 6 (Cita-citaku) subtema 2 (Hebatnya Cita-Citaku) materi ciri-ciri puisi dan subtema 3 (Giat Meraih Cita-Citaku) materi membuat puisi sesuai dengan kompetensi dasar 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

1.6.6 IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang membantu usaha manusia dalam memahami alam semesta dengan melalui tahapan

secara prosedural melalui pengamatan dan observasi secara baik dan benar guna meningkatkan pemahaman dan kemajuan hidupnya. Mata pelajaran sains merupakan mata pelajaran inti, dimana mata pelajaran ini membahas tentang suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan bijaksana. Pada penelitian ini peneliti mengambil pada kelas IV semester II tema 6 (Cita-citaku) subtema 2 (Hebatnya Cita-Citaku) materi siklus makhluk hidup dan daur hidup kupu-kupu dan belalang, subtema 2 (Hebatnya Cita-Citaku) manfaat makhluk hidup bagi lingkungan sekitar sesuai dengan kompetensi dasar 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

